

DAFTAR PUSTAKA

- Afendi, A. (2012). *Efektifitas Penggunaan Metode Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Kelas X SMK Diponogoro Yogyakarta*. (Skripsi). Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta.
- Aji, D. Y. (2015). *Rancang Bangun Multimedia Pembelajaran Berbasis Game dengan Model Meaningful Instructional Design untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Matapelajaran Pemrograman Dasar*. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- American Heritage Electronic Dictionary. 1991. Houghton Mifflin Company Trade & Reference Division
- Amien, M. (1987). *Mengajarkan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dengan Menggunakan Metode "Discovery" dan "Inquiry"*. Jakarta: Depdikbud.
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. New York: Addison Wesley Longman, Inc.
- Arikunto, S. (2006a). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2015b). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Bagoel. (2012). *Game adventure*. [Online]. Diakses dari <http://bayoekmex.blogspot.com/2012/03/game-adventure-permainan-petualangan.html>.
- Basuki, I., & Hariyanto. (2014). *Asesmen Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Curtis, D. D., Lawson, M. J. (2002). Computer Adventure Games as Problem-Solving Environments. *International Education Journal*, 3(4), hlm. 43-56.
- Definisi-Pengertian.com. (2015). *Definisi atau Pengertian Media Pembelajaran Menurut Ahli*. [Online]. Diakses dari <http://www.definisi-pengertian.com/2015/10/definisi-pengertian-media-pembelajaran-ahli.html>
- Dewi, M. S. (2013). Penerapan Metode *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Pokok Bahasan Pecahan Siswa Kelas IV SDN Kertosari 02 Pakusari Jember Tahun Pelajaran 2012/2013. *Artikel Hasil Penelitian Mahasiswa 2013*, hlm. 31-34.

Dinimaharawati, A. (2015). *Pengaruh Multimedia Interaktif Berbentuk Adventure Game Menggunakan Algoritma Backtracking Dengan Model CORE (Connecting, Organizing, Reflecting, Extending) Terhadap Pemahaman*

Siswa SMK Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung

- Ferdian. (2009). *10 Hal yang Dapat Anda Lakukan dengan Notepad.* [Online]. Diakses dari <http://ferdian.web.id/10-hal-yang-dapat-anda-lakukan-dengan-notepad.html>
- Fitri, T., C., N. (2015), *Rancang Bangun Multimedia Interaktif Berbasis Adventure Game dengan Menggunakan Model Pembelajaran VAK (Visual, Auditory, dan Kinesthetic) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar* (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Firdaus, A. (2013). *Taksonomi Bloom (Ranah Afektif, Kognitif, dan Psikomotor).* [Online]. Diakses dari <http://firdausanisaa.blogspot.com/2013/12/taksonomi-bloom-ranah-afektif-kognitif.html>.
- Firdaus, S. dkk. (2012). Perancangan Aplikasi Multimedia Interaktif Company Profile Generic (Studi Kasus CV. Genetic). *Jurnal Algoritma Sekolah Tinggi Teknologi Garut*, 1(9), hlm. 2-10.
- Gunawan, I., & Palupi, A. R. (2015). Taksonomi Bloom – Revisi Ranah Kognitif; Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Penilaian. *Primiere Educandum*.
- Hake, R. (1999). *ANALYZING CHANGE/GAIN SCORES.* [Online]. Diakses dari <http://www.physics.indiana.edu/~sdi/AnalyzingChange-Gain.pdf>.
- Hamdani, F. (2016). *Rancang Bangun Multimedia Pembelajaran Berbasis Game dengan Metode Improve pada Mata Pelajaran Jaringan Dasar untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa.* (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2013). *Model Pembelajaran Penemuan (Discovery Learning).* [Online]. Diakses dari <https://docs.google.com/document/d/11Y3rKYKB785ddheIO8PzspODRmSpEConXLnC1e3VGo/edit?pli=1>
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2014). *Modul Pelatihan Implementasi Kurikulum 2013 SMP Bahasa Inggris.* Jakarta: Badan Pengembangan Sumberdaya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjaminan Mutu Pendidikan Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kurniawan, A. (2016). *Modifikasi Perencanaan Pembelajaran Menggunakan Metode Pembelajaran Disletoring.* [Online]. Diakses dari http://www.academia.edu/9659417/Modifikasi_Perencanaan_Pembelajaran_Menggunakan_Metode_Pembelajaran_Disletoring

Tiara Muro Afil Abidu Rohmah, 2016

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS GAME PETUALANGAN DENGAN METODE DISCOVERY LEARNING UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KOGNITIF SISWA TERHADAP MATA PELAJARAN PERAKITAN KOMPUTER DI SMK

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Kusna, R. U. (2013). *Pembuatan Game Match 10 Menggunakan Adobe Flash*. [Online]. Diakses dari http://repository.amikom.ac.id/files/Publikasi_09.01.2664.pdf
- Linggarjati, J. (2013). Penggunaan Piranti Lunak Open Source Sebagai Computer Aided Machine (CAM). *Teknik Komputer*, 21(1), hlm. 1-5.
- Maenani, L. & Oktova, R. (2015). Analisis Butir Soal Fisika Ulangan Umum Kenaikan Kelas X Madrasah Aliyah Se-Kabupaten Banjarnegara, Jawa Tengah Tahun Pelajaran 2011/2012. *Berkala Fisika Indonesia*, 7(1), hlm. 5-11.
- Martawijaya, M. Agus. dkk. (2010). *Discovery dalam Pendidikan*, makalah. Makasar: Program pascasarjana Universitas Negeri Makasar.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: CV.Afabeta.
- Nasution. (1982). *Teknologi Pendidikan*. Bandung: C.V. Jemmars.
- Nesbit, John & Belfer, Keren & Leacock, Tracey. (2007). *Learning Object Review Instrument (LORI) User Manual v 1.5*. [Online]. Diakses dari <http://www.transplantedgoose.net/gradstudies/educ892/LORI1.5.pdf>
- Oktaviana, M. A. (2014). *Penerapan Metode Role Playing Berbantuan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa pada Mata Pelajaran TIK*. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Raharjo, B. (2011). *Belajar Pemrograman WEB*. Bandung: Modula.
- Rahayu, E., T. (2014). Aplikasi Pembelajaran Bahasa dan Aksara Jawa Berbasis Adobe Flash CS6. *Naskah Publikasi*.
- Rahman, R. & Maarif, S. (2014). Pengaruh Penggunaan Metode *Discovery* Terhadap Kemampuan Analogi Matematis Siswa SMK Al-Ikhsan Pamarican Kabupaten Ciamis Jawa Barat. *Jurnal Ilmiah Program Studi Matematika STKIP Siliwangi Bandung*, 3(1), hlm. 33-58.
- Riduwan & Sunarto. (2012). *Pengantar Statistika untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi, dan Bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- Rudjiono, D., dkk. (2015). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Mata Pelajaran Bahasa Inggris “Theme I Have A Pet” untuk Kelas 4 SD Negeri 4 Randugunting. *Pixel Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*. 8(1), hlm. 1-8.
- Saefudin. 2012. *Penerapan Metode Permainan Menggunakan Kartu Kosakata dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas V SD*. [Online]. Diakses dari <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pgsdkebumen/article/view/284/166/>

- Saraswati, A. (2016), *Rancang Bangun Multimedia Pembelajaran Interaktif Game Berbasis Strategi Tandur untuk Meningkatkan Hasil Belajar dalam Pembelajaran Jaringan Dasar di SMK* (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Seel, Nobert M. (2012). *Encyclopedia of The Sciences of Learning*. New York: Springer science +business media llc.
- Supriyanto, B. (2014). Penerapan Discovery Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI B Mata Pelajaran Matematika Pokok Bahasan Keliling dan Luas Lingkaran di SDN Tanggul Wetan 02 Kecamatan Tanggul Kabupaten Jember. *Pancaran*, 3(2), hlm. 166-174.
- Sugiyono. (2014a), *Metode Penelitian Pendidikan; Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015b), *Metode Penelitian Pendidikan; Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmawijaya, F. M. (2015). *Apa Itu Construct 2 ? Pengenalan dan Fitur Construct 2*. [Online]. Diakses dari <http://www.ieuwelah.com/2015/02/apa-itu-construct-2-pengenalan-dan-fitur-construct-2.html>
- Syah, M. (2004). *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Posdakarya.
- Syhab, N. (2011). *Definisi Game dan Jenis-Jenisnya*. [Online]. Diakses dari <http://syhabbers.blogspot.com/2011/05/definisi-game-dan-jenis-jenisnya.html>.
- Uno, H. B. (2009). *Model Pembelajaran Meningkatkan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Virvou, M., Katsionis, G., & Manos, K. (2005). Combining Software Games with Education: Evaluation of its Educational Effectiveness. *Educational technology & society*, 8(2), hlm. 54-65.